OMORODÊ

BRINCADEIRAS AFRO INDÍGENAS

FICHA TÉCNICA

Pesquisa
Luara Monteiro
Paulo Sergio Medeiros Barbosa
José Antônio Pereira Monteiro (Tio Zé)

Projeto Gráfico e Fotografia
Luara Monteiro

Edição de Vídeo
Gabriel Cunha Neves
Luara Monteiro
Paulo Sergio Medeiros Barbosa

@omorode.brincadeiras
@omorode.brincadeiras
omorodê
brincadeirasafroindigenas@gmail.com

CONAFER BRASIL
rede Mocambos
Realizado com Recurso do
Funcultura
GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria de Estado da Cultura

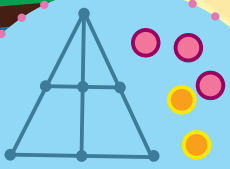
OMORODÊ

BRINCADEIRAS AFRO INDÍGENAS

2019

ESTILINGUE

PERNA DE PAU,
CHINELÃO
PÉ DE LATA .



TSORO
YEMATATU

PIÃO

JOGOS
TRADICIONAIS
AFRICANOS

JOGOS
TRADICIONAIS
INDÍGENAS

PRODUTOS AUDIOVISUAIS

JOGO DA VELHA

REFERÊNCIAS

APRESENTAÇÃO

ABAYOMI

PETECA

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DO DIREITO DAS CRIANÇAS

DORMIDEIRA

CORDÃO

DADOS

BRINQUEDOS SONOROS

CORDA

"Vamos fazer uma mundo mais do nosso jeito"
Zumbi dos Palmares

APRESENTAÇÃO

Projeto Omorodê, pretende a partir da pesquisa de brinquedos e brincadeiras apontar elementos das praticas culturais dos povos indígenas e dos Afro-Brasileiros incorporados na construção do brincar na cultura brasileira e promover o reconhecimento e a valorização do patrimônio histórico e cultural, material e imaterial da cultura do brincar.

Primeiramente, vamos apresentar o significado da própria palavra brincar. Segundo o dicionário Aurélio (2003), é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entreter-se com jogos infantis", ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser.

Segundo Oliveira (2000) que defende o brincar, não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida.

A primeira fase do projeto foi para descobrir tudo sobre a origem dos brinquedos que chamamos de tradicionais e quais eram indígenas e/ou afro-brasileiros. Nas diversas literaturas encontramos muitos brinquedos e brincadeiras praticados em nosso cotidiano, mas, sem suas origens. Os livros passam a ideia de que os colonizadores foram os responsáveis por todos os tipos de brinquedos (jogos, brinquedos e brincadeiras) da cultura brasileira.

Brougère (2004) afirma que o brinquedo não é somente formado pela dimensão material, pois se trata de um objeto social e para isto é preciso verificar suas origens, seu sistema de produção e difusão, quais significados ele carrega e que fazem dele um objeto de expressão cultural.

Como expressões culturais, os brinquedos e as brincadeiras podem ser considerados patrimônio de nosso povo. A Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, em seu Artigo 216, entende como patrimônio todos os bens tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira (Constituição, 1988).

Na pesquisa oral realizada apareceram vários brinquedos (jogos, brinquedos e brincadeiras) que são praticados e ensinados de geração em geração. Porém as expressões africanas ou indígenas são desconhecidas pela maior parte dos entrevistados.

Sabemos hoje, que povos indígenas e as sociedades africanas antigas possuíam grandes conhecimentos científicos, que na

maioria das vezes foi apropriada por outras culturas, de maneira estratégica afim da manutenção da hegemonia . Como exemplo: a fabricação da cerveja pelos africanos, que foi atribuída aos alemães; assim como a dança e a música do Tango, que foi atribuído aos argentinos, invisibilizando sua influência negra . Outros exemplos como : título de pai da medicina, jamais atribuído ao Africano Imhotep, um homem negro que viveu 3000 a.C.; Da mesma forma o

domínio do aço pelo povo Haya (da região da atual Tanzânia) a: 1000a.C.; o bastão de ishango, objeto matemático mais antigo, com dois sistemas de numeração, de cerca de 20.000 a.C.;

Dos Povos indígenas destacamos o desenvolvimento das técnicas de plantio, conceito de sustentabilidade, arquitetura (construções) e preservação da floresta. Esses exemplos são importantes para demonstrar o valor histórico, científico, filosófico e cultural dos Povos Indígenas.

O brinquedo vêm sendo alvo de muitas investigações, principalmente nas últimas décadas. São estudados nas mais diversas áreas do conhecimento, como Antropologia, Educação, Filosofia, História, Psicologia, Sociologia e Educação Física, que buscam melhor interpretá-los e compreendê-los como fenômenos que continuam e, ao mesmo tempo, transformam-se em diferentes contextos históricos e sociais

Com relação às bonecas, as primeiras formas humanas foram confeccionadas há cerca de 40 mil anos a. C. na Ásia e na África. A representante mais antiga dessas é a Vênus de Willendorf, fabricada entre 25 e 20 mil anos antes de Cristo.

O ioiô é um dos brinquedos mais antigos, que existe na China há mais três mil anos, e na Grécia há 2500 anos. No século XV, os caçadores filipenses os utilizavam para atordoar suas presas. Em 1928, foi comprado o registro de sua patente e o brinquedo começou a ser fabricado industrialmente na Califórnia, Estados Unidos da América (Atzigen, 2001).

As bolinhas menores são as de gude porque este era o nome dado às pedrinhas redondas retiradas do leito dos rios. Já foram encontradas feitas de pedras semipreciosas em túmulos de crianças egípcias, que datam de três mil anos a. C. Hoje, as mais populares são feitas em vidro.

O Pião tem origem na áfrica há cerca de 4 mil anos a.C, antes de tirar brinquedo era um objeto sagrado.Na tentativa de inovar , os fabricantes de piões criaram novas formas, impulsionados por molas e métodos de fricção diferentes da corda. Fazendo com que muitas crianças, só conheçam os novos modelos.

Quando pensamos que os nossos brinquedos são resultantes da somatória do conhecimento adquirido e passado de geração em geração, assumimos a influência que recebemos dos diferentes povos com os quais convivemos. O material produzido aqui é um convite a conhecer os brinquedos dos quais brincamos e que tem origem nos povos indígenas e afrodescendentes.

Ainda hoje os brinquedos e brincadeiras são praticados e confeccionados pelas crianças e adultos de forma tradicional, manual, utilizando os materiais disponíveis como o barro, bambus e plantas nativas.

Até o final do século XIX, a maioria dos brinquedos eram fabricados em casa, ou fabricados artesanalmente. Atualmente, a grande maioria dos brinquedos são fabricados em massa, e comercializados. O declínio dos brinquedos tradicionais inicia a partir da segunda metade do século XX, vários países criaram leis que proíbem a venda de brinquedos sem patentes ou considerados perigosos.

Todos brinquedos aqui tem um pouco da sua história e como brincar. Essa pesquisa é apenas uma porta para este mundo tão vasto do brincar. Os brinquedos escolhidos estão em nosso cotidiano e foram eleitos pelos participantes do projeto e outros da pesquisa em livros, periódicos e na internet. Também visitamos as cidades de Aracruz, Vila Velha, Jerônimo Monteiro e na cidade de Vitoria no estado do ES para a coleta de informações .

Neste processo aprendemos muitas brincadeiras que não caberiam nessa publicação. Acreditamos que o brincar é livre, sem fronteiras. E que não precisa da materialidade, mas está ligado a criatividade, e a interação com o território. Vale ressaltar que os brincantes, artesãos, produtores

de brinquedos, assim como os mais velhos, são sujeitos fundamentais na salvaguarda dos conhecimentos tradicionais e da criança que existe em cada um de nós.

Acreditamos que a partir dos conteúdos apresentados e dos vídeos produzidos disponíveis na internet seja possível que instrumentalizar a comunidade escolar . Possibilitando realizar as brincadeiras e produzir os brinquedos em espaços formais e não formais de educação, dando subsídios para professores trabalharem no cumprimento da Lei 11.645 que estabelece diretrizes e bases da educação nacional o ensino da história e cultura africana, afrobrasileira e indígena exercendo um importante papel no processo da luta contra o preconceito e a discriminação racial no Brasil, assim como, no fortalecimento da história do negro e dos povos indígenas no estado do Espírito Santo.

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA

Adotada pela Assembléia das Nações Unidas de 20 de novembro de 1959 e ratificada pelo Brasil.

Princípio 1º

A criança gozará todos os direitos enunciados nesta Declaração. Todas as crianças, absolutamente sem qualquer exceção, serão credoras destes direitos, sem distinção ou discriminação por motivo de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião política ou de outra natureza, origem nacional ou social, riqueza, nascimento ou qualquer outra condição, quer sua ou de sua família.

Princípio 2º

A criança gozará proteção social e ser-lhe-ão proporcionadas oportunidade e facilidades, por lei e por outros meios, a fim de lhe facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, de forma sadia e normal e em condições de liberdade e dignidade. Na instituição das leis visando este objetivo levar-se-ão em conta, sobretudo, os melhores interesses da criança.

Princípio 3º
Desde o nascimento, toda criança terá direito a um nome e a uma nacionalidade.

Princípio 4º
A criança gozará os benefícios da previdência social. Terá direito a crescer e criar-se com saúde; para isto, tanto à criança como à mãe, serão proporcionados cuidados e proteção especiais, inclusive adequados cuidados pré e pós-natais. A criança terá direito a alimentação, recreação e assistência médica adequadas.

Princípio 5º
À criança incapacitada física, mental ou socialmente serão proporcionados o tratamento, a educação e os cuidados especiais exigidos pela sua condição peculiar.

Princípio 6º

Para o desenvolvimento completo e harmonioso de sua personalidade, a criança precisa de amor e compreensão. Criar-se-á, sempre que possível, aos cuidados e sob a responsabilidade dos pais e, em qualquer hipótese, num ambiente de afeto e de segurança moral e material, salvo circunstâncias excepcionais, a criança da tenra idade não será apartada da mãe. À sociedade e às autoridades públicas caberá a obrigação de propiciar cuidados especiais às crianças sem família e aquelas que carecem de meios adequados de subsistência. É desejável a prestação de ajuda oficial e de outra natureza em prol da manutenção dos filhos de famílias numerosas.

Princípio 7º

A criança terá direito a receber educação, que será gratuita e compulsória pelo menos no grau primário.

Ser-lhe-á propiciada uma educação capaz de promover a sua cultura geral e capacitá-la a, em condições de iguais oportunidades, desenvolver as suas aptidões, sua capacidade de emitir juízo e seu senso de responsabilidade moral e social, e a tornar-se um membro útil da sociedade.

Os melhores interesses da criança serão a diretriz a nortear os responsáveis pela sua educação e orientação; esta responsabilidade cabe, em primeiro lugar, aos pais.

A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito.

Princípio 8º

A criança figurará, em quaisquer circunstâncias, entre os primeiros a receber proteção e socorro.

Princípio 9º

A criança gozará proteção contra quaisquer formas de negligência, crueldade e exploração. Não será jamais objeto de tráfico, sob qualquer forma.
Não será permitido à criança empregar-se antes da idade mínima conveniente; de nenhuma forma será levada a ou ser-lhe-á permitido empenhar-se em qualquer ocupação ou emprego que lhe prejudique a saúde ou a educação ou que interfira em seu desenvolvimento físico, mental ou moral.

Princípio 10

A criança gozará proteção contra atos que possam suscitar discriminação racial, religiosa ou de qualquer outra natureza. Criar-se-á num ambiente de compreensão, de tolerância, de amizade entre os povos, de paz e de fraternidade universal e em plena consciência que seu esforço e aptidão devem ser postos a serviço de seus semelhantes.

PETECA

HISTÓRIA

A origem da Peteca é indígena. – e a palavra vem da língua do tronco Tupi, significa bater com a mão.

O brinquedo era utilizado muito antes de 1500 pelos índios; nos rituais; e festa das etnias indígenas localizadas no estado de Minas Gerais e Espírito Santo . Também é reconhecida brinquedo de inverno no Brasil, seu uso coincide com a colheita de milho e com as festas de Santo Antônio, São João e São Pedro.

Considerada a partir de 1985 como esporte oficial, genuinamente brasileiro, a peteca, antes confeccionada em palha de milho, com enchimento de areia ou serragem, e com penas de galinha, hoje aparece padronizada com rodelas de borracha sobrepostas e quatro penas brancas de peru.

COMO BRINCAR

No jogo tradicional os participantes ficam em círculo - ou um de frente para o outro no caso de apenas dois jogadores - e passam a peteca de um lado para outro batendo no fundo dela. Quem deixar a peteca cair é eliminado do jogo.

Experimente também uma variação dessa brincadeira colocando um dos participantes no meio da roda. A peteca sempre deve partir dele para os outros jogadores e dos outros jogadores para ele.

Outra forma divertida de aproveitar o brinquedo é reunir a turma em uma quadra e dividi-la em duas equipes. Cada time ficará de um lado da quadra. Quando uma das equipes deixar a peteca cair no chão, a equipe adversária ganha o ponto e o direito ao lançamento.

COMO FAZER

Existem varias formas de fazer uma peteca. Podemos utilizar papel ou a tradicional indígena feita com o uso de palhas de milho e um toco de madeira, e areia para formar sua base, e penas de aves, que garantem sua sustentação e direcionamento ao ser arremessada no ar.

BONECAS

HISTÓRIA

As bonecas são um dos brinquedos mais populares e conhecidos no mundo e pode ser feita de muitas maneiras e materiais. Exitem desde os tempos pré históricos .No continente Africano no país chamado de Egito, é que surgem os primeiros registros, com mais 40 mil anos, neste período as bonecas antes objetos de devoção, transformaram-se em brinquedo.

ABAYOMI

A criação da boneca afro-brasileira sem cola e sem costura chamada de Abayomi surgiu no ano do centenário da Abolição, ano de fundação do Movimento das Mulheres Negras em 1988. Lena Martins, relata em entrevistas que tomou contato com os retalhos ainda na infância. (Abayomi, significa na língua Yoruba, aquele que traz felicidade ou alegria ou encontro precioso: abay=encontro e omi=precioso).

COMO BRINCAR

Os participantes são convidados a criarem suas bonecas Abayomi, sem regras definidas, mas com muita criatividade. São feitas de sobras de tecidos cortados em tiras, e com nós, todos customizam o corpo da boneca. Sem costura alguma (apenas nós ou tranças), as bonecas não possuem demarcação de olho, nariz nem boca, isso favorecer o reconhecimento das múltiplas imaginações. Depois do corpo, o desafio é criar as roupas feitas de retalhos coloridos. Todo esse brincar é acompanhado de contação de histórias, fábulas e lendas afro-brasileiras.

ESTILINGUE

O Estilingue é de origem indígena, conhecido também por vários nomes tais como : chiloida, baleadeira, baladeira, bodoque e badogue em algumas partes do Brasil;

COMO BRINCAR

Este brinquedo é utilizado , para treinar pontaria com arremesso ao alvo e foi incorporado ao costume dos brasileiros, e por muitas décadas popularmente utilizado.

COMO FAZER

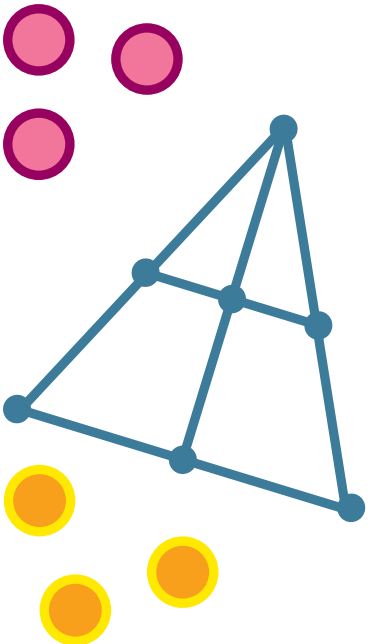
Originalmente era montado usando-se uma forquilha de madeira (um galho bifurcado em Y, cuja parte de baixo é usada como cabo). As extremidades simétricas se prendem as pontas de uma tira. No centro da tira elástica é afixado uma peça de couro que serve como contendor para o objeto que se deseja arremessar, geralmente bolinhas de papel ou pequenos frutos redondos.

TSORO YEMATATU

É um jogo muito antigo, originado no Zimbabwe, localizado na África meridional, seu nome significa "jogo de pedra jogado com três" . É um jogo para duas pessoas . O tabuleiro em forma de triângulo isósceles é dividido ao meio por uma linha vertical e outra horizontal, cada um com três peças como o nome do jogo sugere. É destinada uma cor de peça para cada jogador.

COMO JOGAR

O jogador que começa pega uma de suas pedrinhas e a coloca em qualquer junção da figura desenhada no tabuleiro. Em seguida, é a vez do outro participante.



Quando as seis pedrinhas estiverem colocadas nas junções da figura, os participantes movimentam suas peças alternadamente, até que um deles consiga alinhar suas três peças.

No Quênia há um jogo chamado Shisima, cujas regras são as mesmas do TsoroYematatu, porém o tabuleiro é feito em formato octógono.

PERNA DE PAU

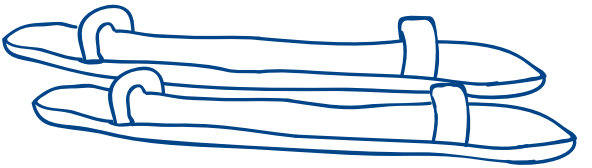
As pernas de pau são um patrimônio da humanidade, pelas suas diversas origens em diferentes continentes, existindo tanto na África , no oriente quanto por etnias indígenas nas Américas. Eram contruídas com até 3 metros de altura para diversos fins: ritualísticos, locomoção, observação e lazer. Vale ressaltar que esta prática foi inserida no contexto circense apenas no final do século 19, e atualmente possui muitos modelos.

MESTRE NICO PRETO

MESTRE NICO PRETO O É UM DOS MAIS VELHOS DO TERRITÓRIO QUILOMBOLA SÍTIO DOS CRIOULOS QUE FICA NO SUL DO ES, NO MUNICÍPIO DE JERÔNIMO MONTEIRO. ELE É CONHECIDO PELOS SEUS SABERES E FAZERES INCLUINDO A PERNA DE PAU.

MESTRE NICO PRETO DETALHA TODO PROCESSO PARA FAZER A PERNA DE PAU. SEU NICO DIZ : APRENDI A FAZER SOZINHO ... UMA VEZ QUANDO EU VI UM HOMEM MUITO ALTO QUE ME CHAMOU ATENÇÃO, ERA UMA PERNA DE PAU QUE ELE USAVA, FIQUEI MUITO TEMPO PENSANDO COMO FAZER UMA, AI TIVE A IDEIA DE FAZER COMO QUE EU TINHA A PERNA DE PAU, FUI MELHORANDO PRIMEIRO MEU FILHO TEM QUE ESCOLHER DOIS BAMBU BEM BONITO AÍ VOCÊ CORTA O BAMBU DE PREFERÊNCIA NA NOITE DE LUA CHEIA, NO OUTRO DIA VOCÊ PEGA ELES E ESCOLHE UM BAMBU AI, NA JUNTA, NESSA PARTE MAIS DURA, FAZ UM FURO, HOJE EU USO UM FORMÃO MAIS ANTES EU USAVA O FACÃO, AÍ FAZ O FURO, DEPOIS VOCÊ TEM QUE TER DOIS PEDAÇOS DE MADEIRAS CURTA, MAS, TEM QUE AGUENTAR O TEU PESO . ENFIO AQUI E JÁ DÁ PRA SAIR ANDANDO. NO INÍCIO É MELHOR FICAR PARADO NO MESMO LUGAR, POR UM TEMPO, ATÉ SER EQUILIBRAR O IMPORTANTE É QUE AS PERNAS DEVE FICAR BEM JUNTO DAS PERNAS. SE VOCÊ VER QUE VAI CAIR SE A TIRA PARA FRENTE, USA AS MÃOS PARA AMORTECER A QUEDA. QUANDO CONSEGUIR O EQUILÍBRIO NAS PERNAS É SÓ ANDAR PARA FRENTE.

CHINELÃO



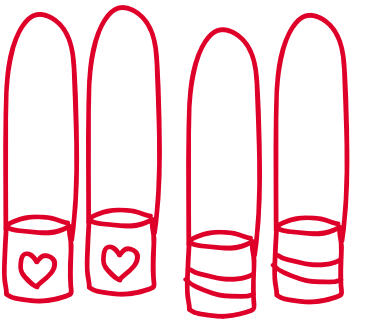
COMO FAZER

Utilizando pallets (estrado de madeira, que tem a finalidade de servir na movimentação de cargas em logística) usados ou velhos, porém em bom estado. Deve-se desmontá-lo e observar os pedaços sem furos ou trincas. É importante posteriormente lixá-los para que a superfície fique lisa e não machuque quem for manuseá-lo. Utilizando tecido para estofado (tecido bem resistente) recorta-se faixas de acordo com a espessura da madeira e é só levar ao tapeceiro para grampeá-lo na madeira.

COMO BRINCAR :

O brinquedo pode ser utilizado para percorrer distâncias em conjunto ou em disputa de corrida.
Posicionados atrás da linha de largada, ao sinal os brincantes devem percorrer o trajeto programado sem sair do chinelão. Em caso de queda devem se levantar e continuar a corrida.

PÉ DE LATA



COMO FAZER

Faça dois furos diametralmente opostos no fundo de uma lata. Passe uma corda de náilon de 1,2 metro pelos furos da lata e uma as extremidades com um nó bem forte dentro do recipiente. Coloque a tampa e decore com retalhos de tecido, plástico adesivo ou tinta. Faça o mesmo com outra lata.

COMO BRINCAR

Os brincantes sobem nas latas e tentam se equilibrar segurando nas cordas. Além de andar com os pés de lata, eles podem apostar uma corrida, andando para trás ou vencendo um percurso com obstáculos

PIÃO

HISTÓRIA:

Conhece-se a existência do pião a muito tempo, tendo sido descobertos na margem do rio Eufrates vestígios desse objeto, feito em argila. O pião também é brinquedo dos povos originários no Brasil e pode ser feito por vários materiais. Como estes da fruta abricó, que aproveita a sica para segurar a haste.

COMO JOGAR:

São duas as principais formas de brincar com o pião. Os participantes podem mostrar suas habilidades botando o pião para rodar. Já os mais experientes exibem o domínio sobre o brinquedo colocando o pião para rodar na palma da mão ou pegando no chão.

No jogo com desafio, os participantes desenham um círculo no chão e todos precisam arremessar seus piões no centro do círculo. Quem não conseguir, deita o seu pião dentro do círculo. Os piões deitados são disputados pelos outros jogadores que conseguirem atingir o centro do círculo.

"Dorme, dorme dormideira
para acordar segunda-feira."

DORMIDEIRA

É com essa canção que muitas pessoas reconhecem a planta: Mimosa pudica, ou dormideira.

Quando se é criança, ao brincar, a graça é se aproximar dela e tocar em suas folhas.

Magicamente, seus folíolos (subdivisões da folha) se fecham como se fosse uma brincadeira de "esconde-esconde".

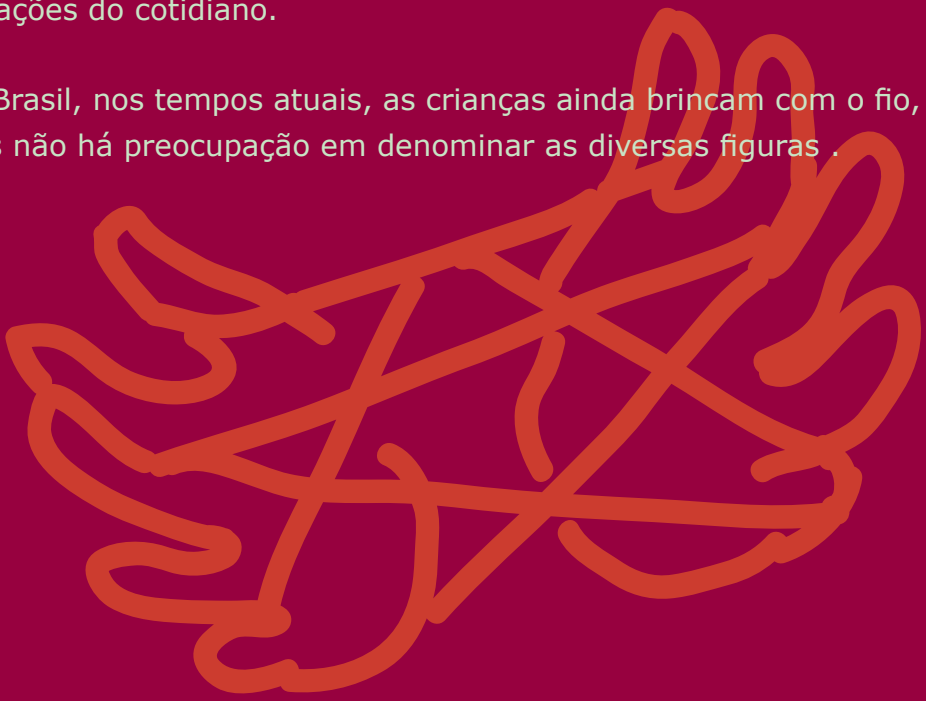
CORDÃO

O jogo da Cama de Gato é popular entre várias tribos indígenas, não apenas no Brasil mas nos Estados Unidos, África e até entre esquimós. Além de divertida, essa brincadeira estimula a coordenação motora e a memória.

Entre os wapischana é encontra este jogo do fio. Entre os tapirapé, tribo tupi, residente no Brasil central, é denominado inimá paravuy.

Em 1909 no Brasil, encontramos registros de figuras formadas com o fio, entre os Karajás. Os desenhos lembram objetos, animais e situações do cotidiano.

No Brasil, nos tempos atuais, as crianças ainda brincam com o fio, mas não há preocupação em denominar as diversas figuras .



CORDA

Pular corda (ou brincar de corda) é uma brincadeira praticada em todos os lugares do mundo.

Estudiosos atribuem a origem da brincadeira ao Egito e a China, onde em tempos antigos os adultos produziam cordas trançadas feitas de fibra de cânhamo. Durante o trabalho eles saltavam frequentemente por sobre as cordas para prender os fios, e as crianças, observando estes hábitos, acabaram por imitá-los utilizando cordas menores. Nascia assim a brincadeira, que posteriormente se difundiu por todo o planeta.

No Brasil os povos originários também utilizavam as cordas feitas de embiras, cipós e outras fibras para brincar como "cabo de força" (muito conhecido como cabo de guerra).

Hoje em dia há até competições esportivas com modalidades que envolvem não somente pular a corda, mas também praticar saltos e acrobacias ao ritmo de músicas variadas.

BRINQUEDOS SONOROS

Para os povos originários a música tem grande importância, se encontram presente em manifestações culturais e sociais de cada etnia, e fazem parte dos rituais de socialização, magia, contato direto entre o ser índio com, a terra, a natureza, os animais sua cura e seus ancestrais.

No Brasil a maioria dos instrumentos são de sopro e percussão. Os povos indígenas possuem instrumentos comuns, sofrendo alguma mudança quanto ao material de fabricação. Deve se contemplar a utilização do corpo enquanto instrumento, já que são utilizados uma série de elementos sonoros amarrados ao corpo, além de ser utilizado o bater dos pés ao chão dando ritmo a melodia do canto e das flautas.

APITOS

Os apitos funcionam para a comunicação entre pessoas, ou para reproduzir o som dos bichos na mata, geralmente pássaros.

Finerro (pássaro)
Apito da Aldeia Funiô - PE

CHOCALHO

Nessa categoria vamos encontrar uma diversidade grande.

Confeccionados em sua maioria por elementos naturais de cada território. Alguns possuem uma cabaça preenchida com pedras, conchas ou sementes fazendo som bem característico.

Chamam-se maracá, maraca, bapo, maracaxá ou xuatê. E estão presentes em toda América Latina

ZUNIDOR

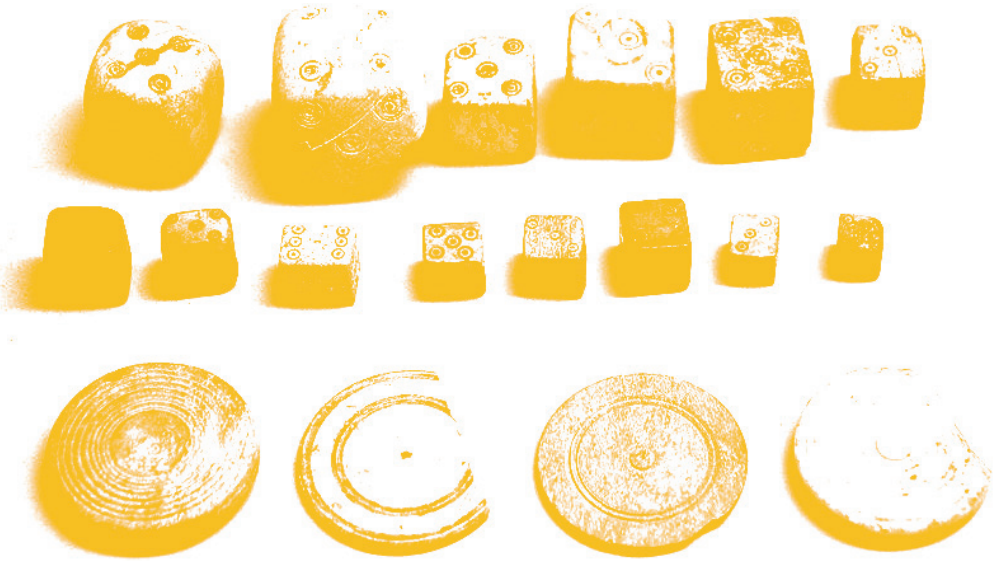
Zunidor – Utilizada e confeccionada pelos índios Mehinaka, (é um pedaço de madeira amarrado a um fio e girado sobre a cabeça, produzindo um som de zumbido - Alto Xingu Mato Grosso.

DADOS

HISTÓRIA

É um dos jogos mais antigos e fáceis de se jogar. De povos africanos a povos americanos, hindus e esquimos conheciam os dados, jogados de diferentes formas, com diversas marcações.

O Dado de 6 faces (D6) , que é um cubo, foi o primeiro a ser trabalhado, mas os arqueólogos encontraram no Egito dados de 20 faces (icosaedro) feito de serpentina, datado de 300 a 30 aC.

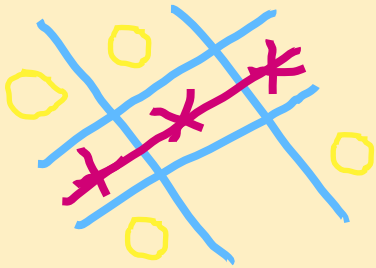


COMO BRINCAR

O jogo é simples e durante uma partida não se sabe quem vai ganhar, pois depende muito do acaso, para aqueles que acreditam em ”azar”, acham que e um jogo que depende da sorte, este brinquedo inspirou inúmeros outros jogos e brincadeiras que dependem de seu resultado para se jogar.

Os dados são talvez a forma mais antiga de se “tirar a sorte ”. Sua origem e antiquíssima, confundindo-se com a origem das artes divinatórias.

JOGO DA VELHA



HISTÓRIA

Escavações realizadas no templo de Kurna, no Egito, encontraram referências a ele que datavam do século 14 antes de Cristo. Mas outros achados arqueológicos comprovam que o jogo da velha e muitos outros passatempos similares foram desenvolvidos independentemente nas mais diferentes regiões: ele também era jogado na China antiga, na América pré-colombiana e no Império Romano, entre outros.

Seu nome atual como conhecemos foi recriado na Inglaterra, quando nos finais de tarde, mulheres se reuniam para conversar e bordar. As mulheres idosas, por não terem rnais condições de bordar em razão da fraqueza de suas vistas, jogavam este jogo simples, que passou a ser conhecido como “jogo da Velha”

COMO BRINCAR

Suas regras são muilo simples, isto fez com que jogo se tornasse popular. Pode ser jogado riscando no chao, ou em uma folha de papel.

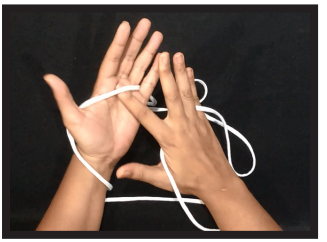
Primero risca-se duas linhas na vertical e duas linhas paralelas na horizontal . Quem começar escolhe se prefere usar X ou O. Esses símbolos devem ser dispostos sobre a tabela na intenção de obter 3 deles em uma linha.

O primeiro a conseguir 3 símbolos em uma carreira, não importando se na vertical, horizontal ou diagonal, é o vencedor.

PRODUTOS AUDIOVISUAIS

Minimundos das Abayomis
Produção da x Maqueda, historiadora e multi-artista construtora dos Projeto Minimundos Abayomis.

Sr Barbudo - Mercado da Vila Rubim
Um amante dos brinquedos tradicionais, o Sr Barbudo constroi e vende brinquedos no mercado Municipal da Vila Rubim em Vitória.



Série Cama de Gato
Série de Vídeos com
Brincadeira de Cordão

Oficinas do Brincar
Experiências educativas.
1.Horta Quintal da cidade - Vitória/ES
2. Escola Caieras Velha - Aracruz/ES

JOGOS TRADICIONAIS AFRICANOS

TERRA-MAR (MOÇAMBIQUE) - Uma longa reta deve ser riscada no chão. De um lado se escreve "Terra" e do outro "Mar". No início todas as crianças podem ficar no lado da terra. Ao ouvirem: mar! Todos devem pular para o lado do mar. Ao ouvirem: terra! Pulam para o lado da terra. Quem pular para o lado errado sai. O último a permanecer sem errar vence.

LABIRINTO (MOÇAMBIQUE) - Com uma pedra em uma das mãos, sem que o outro saiba, os jogadores colocam-se de frente um para o outro. Na aresta inicial do "Labirinto" são colocadas duas pedras diferentes, sendo uma de cada jogador. O jogador que tem a pedra estende as mãos ao colega, tendo este que adivinhar em qual das mãos está. Se conseguir a sua peça é deslocada em uma aresta do labirinto. Caso contrário, a peça do outro é que será movimentada. Este procedimento repete-se até que a pedra de um dos jogadores chegue à última aresta e ganhe o jogo.

DA GA (GANA E NIGÉRIA): Da Ga significa "jiboia". Risque um quadrado ou retângulo que será a "Casa da Cobra". Escolha um jogador para ficar dentro e ser "a Serpente". Todos os outros jogadores devem ficar próximos à linha do quadrado. A cobra tenta tocar nos jogadores. Se tocado, o jogador junta-se a cobra no interior do quadrado. De mãos dadas e usando apenas a mão livre eles tentam tocar outros jogadores. O último que não foi pego vence

SALTANDO O FEIJÃO (NIGÉRIA): Escolha um jogador para girar uma corda no chão. Este será o "balancador" e os outros jogadores formarão um círculo em torno dele. Este balança a corda perto do chão e os jogadores devem pular para não serem atingidos pela corda. Caso isto aconteça o jogador estará fora do jogo. O jogo continua até que haja apenas um jogador o qual será o vencedor.

MBUBE MBUBE (GANA): "Imbube" é uma das palavras Zulu para "leão". "Mbube" é chamar o leão. Neste jogo as crianças estão ajudando o leão a capturar o impala. O jogo inicia com todos formando um grande círculo. Dois jogadores são escolhidos (um para ser o leão e o outro o Impala). De olhos vendados os dois são girados e afastados. O leão deve ficar dentro do círculo e se mover para pegar o impala que também pode se mover. Quando o leão se aproxima do impala, as crianças devem cantar "Mbube, mbube", mais alto e mais rápido. Se o leão se afastar cantam mais baixo e lento.

POMBO (GANA): Sete pedras são colocadas no chão. A criança escolhe uma pedra e joga para o ar. Enquanto a pedra está no ar, ela pega outra do monte (com a mesma mão) e depois pega a pedra que foi jogada para o ar antes de cair. Coloca as pedras de volta no chão. O jogador joga a pedra para o ar novamente. Desta vez, ele deve pegar duas pedras e depois pegar a pedra que foi lançada e assim sucessivamente. Se não conseguir passa a vez ao outro jogador.

JOGOS TRADICIONAIS INDÍGENAS

Os Jogos dos Povos Indígenas são considerados um dos maiores encontros esportivos culturais e tradicionais de indígenas da América. Com o objetivo central de promover o esporte sócio-educacional como identidade das culturas autóctones, voltado à promoção da cidadania indígena, à integração e aos valores originais.

A diversidade cultural dos povos indígenas brasileiros é hoje representada nos jogos por cerca de 250 etnias que vivem em suas terras originais e que ainda mantêm vivas aproximadamente 180 línguas. São povos diferentes entre si, cada uma com sua identidade cultural, manifestações, usos, tradições, costumes, habilidades tecnológicas, organização social, ritos, crenças, filosofias, espiritualidades e seus esportes tradicionais peculiares.

Os Jogos têm como objetivo específico:

Proporcionar a cada participante, o conhecimento de novas modalidades esportivas tradicionais;

Incentivar o coletivo na prática dos esportes tradicionais e, como conseqüência, propiciar uma vida mais digna e respeitosa no inter-relacionamento com toda a sociedade envolvida, resgatando assim, o orgulho do brasileiro nato, "o homem índio";
Criar um novo conceito de se fazer conhecer e estabelecer uma relação de igualdade com a sociedade envolvente, cuja linguagem será também os valores principais dos elementos da natureza;
Possibilitar através do esporte esse momento de respeito às diferenças e de promoção da diversidade cultural e étnica que caracteriza os indígenas brasileiros - Jogos do homem natureza;
Demonstrar e possibilitar o intercâmbio das manifestações esportivas e culturais de cada povo indígena;
Resgatar e incentivar nas etnias indígenas, as práticas de seus esportes e costumes tradicionais;
Fazer a sociedade não indígena conhecer e valorizar todo segmento desportivo original indígena, como conseqüência, afastar o preconceito e estimular o respeito.

Todos os esportes tradicionais indígenas são realizados apenas como forma de demonstração e celebração entre os representantes das etnias. Não há prêmio para a equipe vencedora e nem juiz para intermediar as "partidas".

MODALIDADES DE JOGOS

AKÔ: Trata-se de uma corrida semelhante ao revezamento (4 x 400 m) praticado no atletismo, mas é praticado somente pelo Povo Gavião Parkatêjê e Kiykatêjê, originários do sul do Pará. É uma corrida de velocidade (corrida de varinha) em que duas equipes de atletas (casados e solteiros) correm em círculo, revezando em quatro atletas, usando uma varinha de bambu, espécie de bastão

que vai passando de mão em mão. Eles darão voltas até chegar ao último atleta. Ganha quem chegar primeiro.

CORRIDA DE TORA: Apresentada pelos atletas (homens e mulheres) dos povos, Xavante, Krâho, Kanela e Gavião Kyikatêjê.

JÃMPARTI: É uma corrida de tora praticada pelo Povo Gavião Parkatêjê e Kiykatêjê do sul do Pará, que obedece praticamente os mesmos rituais de outros povos, porém há uma peculiaridade em relação a essa atividade. Trata-se do uso de toras em que o peso ultrapassa mais de 100 quilos, o diâmetro chega a medir mais de 1.60 m e pode ser carregada por dois atletas. Realizada sempre no período final das corridas de toras tradicionais. Dando o sentido de sincronismo, harmonia e força. Nesta manifestação as mulheres também participam. Não há um prêmio para o vencedor, haja vista que somente a força física e a resistência são demonstradas.

JAWARI: Praticado exclusivamente pelos povos indígenas habitantes do Alto Xingu, localizado no estado Mato Grosso. É jogado com 15 ou mais atletas de cada lado, em campo aberto de tamanho ao do futebol. Cada time se posiciona agrupado em seu lado. Um atleta de cada lado simultaneamente sai à frente de sua equipe com uma flecha como que dançando para arremessar ou evitar ser acertado pelo seu oponente que está a sua frente, quem for acertado "morre" e está fora do jogo, até restarem os dois últimos de cada time e quem "matar" ganha o jogo. Esse evento é precedido do ritual do canto tradicional yawari tulukay, onde as mulheres participam. No final todos dançam e cantam juntos (oponentes e adversários). Todos os atletas recebem uma pintura corporal especial para evento com barro branco Uêiki.

KAGOT: Praticada pelos Povos Xikrin e Kayapó do Pará, se assemelha ao Yawari, porém com algumas características peculiares, típico do grupo que fala a língua do tronco Macro-Jê. É um jogo com flecha, jogado com 15 ou mais atletas de cada lado, em campo aberto de tamanho ao do futebol. As flechas são preparadas sem a ponta, que é substituída por um invólucro de palha ou côco, de maneira que essa "ponta" não possa ferir ao atingir ao guerreiro. Depois dos rituais tradicionais de cantos e danças o jogo se inicia com as equipe dividas e agrupadas uma de frente para outra. Um guerreiro de cada equipe vai ao centro do campo ambos com uma flecha na mão, provocando o adversário, um deles toma a iniciativa de procurar acertar o seu oponente com essa flecha arremessando, o que guerreiro que vai ser o alvo fica esperando "dançando" à frente no sentido de evitar ser atingindo. Ao atingir ganha se o ponto, errando fica então o arremessador sendo o alvo e assim sucessivamente até restar apenas dois competidores dentro do campo. Ganha a equipe que "matar" o último guerreiro da equipe adversária. Após o evento, todos dançam e cantam juntos (oponentes e adversários). Todos os atletas recebem uma pintura corporal especial e suas indumentárias características para essa modalidade.

KAIPY: É um exercício de tiro com flechas, praticado pelo Povo Gavião Parkatêjê e Kiykatêjê do sul do Pará, onde se prepara as habilidades dos arqueiros. As flechas são atiradas em um "alvo" preparado ao chão com folhas da palmeira, que são dobradas, deixando o caule da folha apoiada sobre duas madeiras fixas ao solo. O guerreiro, a uma distância entre 5 e 10 metros, atira em direção a essa dobra, fazendo com que ponta da flecha acerta rente ao caule, resvalando como se fosse uma mola,

ganhando mais impulso e retomando sua em direção a um alvo fixo normal, pontuando nos acertos pré-determinados. Outra forma de competição dessa mesma modalidade é tentar arremessar a flecha mais longe.

KATUKAYWA: Uma espécie de jogo de futebol em que é "chutado" apenas com o joelho, praticado pelos indígenas habitantes do Parque Nacional do Xingu, estado do Mato Grosso.

RONKRÃ: É um esporte coletivo tradicionalmente praticado pelo Povo Kayapó do estado do Pará. Assemelha-se ao hockey sobre grama. Jogado em um campo de tamanho semelhante ao do futebol de acordo com o número de atletas. Divididos em dois times com 10 ou mais atletas de cada lado. De posse uma espécie de borduna (bastão) cada atleta, cujo objetivo é rebater uma pequena bola feita de coco especialmente preparada para a modalidade. Os atletas de cada time se posicionam em fila de dupla indiana de frente com o seu adversário, colocando o bastão ao chão. A bola é colocada no centro para que uma das equipes escolhida dê a primeira rebatida para o adversário, iniciando o jogo, onde os atletas saem lateralmente de suas posições para defender, rebater para o campo oposto ou mesmo para o companheiro de frente e assim sucessivamente até chegar e ultrapassar a linha de fundo, marcando o ponto. De acordo com informações dos kayapós, esse esporte já não estava mais sendo praticado devido estar se tornando “violento”, causando

graves contusões aos competidores. Curiosamente este esporte tem toda a semelhança a um dos esportes mais popular no Canadá, o Lacrosse, que é considerado de origem indígena.

TIHIMORE: Jogo de arremesso com bola de marmelo, praticado pelas mulheres do Povo Paresi, do estado do Mato Grosso.

XIKUNAHATY: (Zigunahiti) É uma espécie de "futebol de cabeça", com bola de látex fabricada pelos Povos Paresi, Nambikwara e Enawenê Nawê, do estado de Mato Grosso.

ZARABATANA: Arremesso de dardos com zarabatanas, praticado pelos Povos Matis e Mayoruna, originários do Amazonas.

LUTAS CORPORAIS

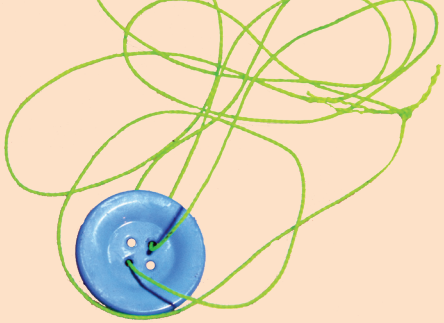
AIPENKUIT: Praticado pelo povo Gavião Kyikatêjê (homens) do estado do Pará.

HUKA-HUKA: Praticado pelos povos xinguanos e Bakairi (homens e mulheres).

IWO: Praticado pelo povo Xavante, do estado de Mato Grosso.

IDJASSÚ: Praticado pelo povo Karajá da Ilha do Bananal.

REFERÊNCIAS



ARIÈS, P. História Social da Criança e da Família. 2a ed. Rio de Janeiro:-Guanabara, 1981.São Paulo: São Paulo: ed. Companhia das Letras, 2009.

ATZINGEN, Cristina Von. A HISTÓRIA DOS BRINQUEDOS, Para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem, São Paulo, ed. Alegro, 2001.

BENJAMIN, Walter. História do Brinquedo, da criança e da Educação. São Paulo.Ed.34: Duas Cidades. 1ª Ed. 2002.

BRASÍLIA, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. 292 p. BRASIL. Constituição(1988). Constituição da República Federativa do Brasil.

BROUGÈRE, G. Brinquedos e companhia. São Paulo: Cortez, 2004.

_____. A criança e a cultura lúdica. Revista da Faculdade de Educação, v.24,n. 2. São Paulo, jul./dez. 1998. Disponível em: www.scielo.br. Acesso em:23/04/2003.

_____. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil: limites e possibilidades. Conferência proferida no Seminário Pedagógico Internacional. São Paulo: 1994. Texto digitado.

_____. Jogo e educação. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Medicas, 1998.

DINIZ, Levindo. Infância, brincadeira e cultura, UFMG, Dissertação de Mestrado pelo Programa de Pós-Graduação em Design do departamento de Artes & Designda PUC- Rio: Rio de Janeiro, 2005.

MEIRA, Ana Marta. Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. In: Psicologia & Sociedade, 15(2): 74-87; jul/dez ,2003.

_____.Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2001.

_____.Brinquedos e brincadeiras na educação infantil: limites e

possibilidades. Conferência proferida no Seminário Pedagógico Internacional. São Paulo: 1994.
MICKLETHWAIT, Lucy. Para a criança brincar com arte. Imagem 6, São Paulo:Ática. 1997.
MONTEIRO, José Antônio Pereira. A música indígena que é apresentada aos alunos em escolas de educação infantil e séries iniciais.2018. Trabalho de Conclusão de Curso – Bacharelado em Música – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2018.
MORAES, Leonardo Rafael. Labirinto, imagem 18, Pato Branco - Paraná, 2013.
_____ Dados, imagem 16, Pato Branco - Paraná, 2013.
_____ Pernas de Pau, imagem 17, Pato Branco - Paraná, 2013.
MORAES, Leonardo Rafael. Labirinto, imagem 18, Pato Branco - Paraná, 2013.
_____ Dados, imagem 16, Pato Branco - Paraná, 2013.
_____ Pernas de Pau, imagem 17, Pato Branco - Paraná, 2013.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo, a criança e a educação. Tese de Livre-docência apresentada à Facufdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo: 1992. __o Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis; Vozes, 1993. __o A Pré-escola em São Paulo (das origens a 1940).S Paulo: Loyola, 1988
LEI. 10.639 ENSINO de História e Cultura Africana e Afro -Brasileira - Brasilia. 2003.
MARLI Santana et.al.- Brinquedoteca: O ludico em diferentes contextos.- Petrópolis,2015
MEIRA, Ana Marta. Palavras Mágicas: As crianças de hoje, em Revista da APPOA n.13, POA, 1997

OLIVEIRA, V. B. de (org). O brincar e a criança do nascimento aos seis

anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
TELES, Maria Luisa Silveira.- Socorro! E proibido brincar.-Petropolis, RJ. Vozes,1997.
SLADE, Peter. 0 Jogo dramaticos infantil.- Trad. Tatiana Belinky.- SP. Summus,1978.
ZASLAVSKY, Claudia.- jogos e atividades matematicas do mundo inteiro - diversao multicultural para idade de 08 a 12 anos.- trad. Pedro Theobald. Porto Alegre: Artes Medicas Sui, 2000.
WELLENS, M. Marc. Os primeiros jogos e os jogos da Antigüidade, Revue Musée du Jouet, França, 2001.

SITES VISITADOS:

https://dicionariodoaurelio.com/brinquedo

http://www.abrinquedoteca.com.br/

https://mirim.org/como-vivem/brincadeiras

http://portal.esporte.gov.br/sndel/jogosIndigenas/XJogos/modalidades.jsp

http://www.terrabrasileira.com.br/folclore/i22-jindg.html